

Breve storia dello sciamanismo appunti per il seminario

Di Devana

TRADIZIONE CELTICA E DRUIDICA

Celti originari territorio intorno svizzera 4000 a.C. Keltoi è parola greca. In Irlanda dicevano di discendere dai Tuatha de Dannan (cioè la tribù della dea dana).

Celti bretoni – breizh;

Prydyn parola gaelica per tribù celtiche, da cui britan

Si ritiene che ogni successo, economico politico, artistico e giuridico sia perpetuato ricollegando la comunità ritualmente all'ambiente e ai cicli lunari/solari cosmici nonché alla memoria dell'inizio dei tempi quando tutto viveva in pace e armonia.

E' una metà del primo essere vivente che si divide in due: un Grande Padre e una Grande Madre; l'idea è che il mondo sia il corpo della divinità coinvolta nella creazione ed è proprio per questo che il processo di creazione era sempre in fieri. Il mondo è il corpo personale della Grande Dea, non l'impersonale prodotto di una divinità artigiana.

Dall'altra parte c'è un Altromondo Tir Na n-Og, dove vive il Grande Padre, è invisibile ai sensi fisici. Non è soggetto alla rovina e alla decadenza come il mondo fisico

In un'antica lingua celtica la quercia era detta *druis*: troviamo questa radice in altre parole che hanno a che fare con la durata e la resistenza. L'implicazione è che la conoscenza del Druido dura nel tempo. La parola stessa per "magia" era *draoicht*, che significa "ciò che il Druido fa".

E' interessante che la parola "driade", oggi utilizzata come sinonimo di spirito femminile di fanciulla per sempre giovane e bella, possa in realtà venire da *dryad*, la parola utilizzata dai celti continentali per identificare una Druida. Mentre la parola irlandese per Druida è *bandraoi*, che letteralmente significa "donna Druido".

Il Druido era colui che ricreava continuamente il mondo con i suoi rituali di rinascita delle stagioni. Senza di lui il mondo avrebbe potuto finire.

Un Druido è colui che divide le Nebbie di Manannan, che beve l'acqua profonda del Pozzo della Saggezza, e che parla il linguaggio della Sacra Verità.

Era un vigilante, nel senso che teneva costantemente sotto controllo la terra e gli animali e si occupava delle loro necessità e sofferenze.

L'Uomo di Lindow, il cui corpo fu ritrovato tumulato al confine tra Inghilterra e Galles: totale mancanza di segni di colluttazione sul corpo indicano come la vittima non si sia opposta al sacrificio ma anzi probabilmente si sia consegnata spontaneamente e di sua volontà. Questo particolare fa sì che si ritenga che l'Uomo di Lindow fosse un Druido che accettò consapevolmente di essere sacrificato in un tentativo (infruttuoso) di evitare l'invasione romana della Britannia.

Ci sono molti altri corpi tumulati scoperti in tutta l'Europa, uccisi nello stesso modo e con gli stessi segni di una specifica volontà di essere sacrificati.

L'uccisione rituale del re era un'usanza diffusa. L'idea era che essendo il re una figura sacra, rappresentante del dio in terra, le sue condizioni erano connesse con lo stato della terra su cui comandava.

La vita o lo spirito del re erano così empaticamente connesse con la prosperità di tutta la sua terra che se lui si ammalava o invecchiava il bestiame diventava sterile e smetteva di riprodursi, il grano si bruciava nel campo e gli uomini perivano o si diffondevano malattie, l'unico modo per evitare le calamità era di sacrificare il re mentre era ancora nel pieno del suo potere, cosicché lo spirito divino di cui era portatore e che aveva ereditato dal precedente capo, si potesse trasferire al suo successore nel pieno vigore, prima di essere colpito da debolezza e vecchiaia.

pratica ha uno scopo rituale : raggiungere un rinnovamento del mondo, in particolare di quello agricolo, per prevenire le carestie. Alcuni re sacri venivano uccisi automaticamente dopo un certo numero di anni (vedremo RAPANUI UOMO UCCELLO)

Per comprendere questo fenomeno dobbiamo andare oltre l'idea fraintesa della morte che abbiamo oggi nel mondo moderno. Per i Celti la morte non era una tappa finale come per noi. Faceva parte della dottrina druidica il concetto che l'anima fosse immortale e che la morte fosse parte del ciclo vitale di chiunque. Ne consegue che i sacrifici umani agli occhi degli antichi non assumevano il significato ripugnante che hanno per noi oggi.

punizioni peggiori della morte: per esempio essere banditi dalla comunità (poiché era la comunità e non la famiglia il nucleo di base della società).

Sappiamo che vestivano tinte sgargianti poiché i colori brillanti venivano considerati simbolo di libertà: speciale mantello da cerimonia color porpora e decorato con

conchiglie, piume e pietre colorate. Druida di nome Fedelm: indossava un mantello maculato drappeggiato e fermato da una spilla d'oro, una tunica con cappuccio rossa ricamata e sandali con fibbie d'oro.

Maschere celtiche in bronzo potrebbero avere avuto un utilizzo rituale. Druidi e Druide possono averle utilizzate per impersonare le divinità durante certe cerimonie.

La tradizione celtica ci informa che i Druidi avevano il potere di aprire e chiudere le assemblee pubbliche. Il Druido è il primo a parlare ad ogni riunione importante: persino prima del re o del capo. In questo modo ogni pubblica assemblea aveva l'atmosfera di un rituale e la magia era utilizzata come sistema per garantire che prevalesse la giustizia.

Le donne nella società celtica

La mitologia celtica descrive molte donne guerriere, poetesse e Druide. Di fatto le donne celtiche avevano molta più libertà e diritti rispetto alle donne di altre culture di quei tempi. Avevano il diritto di entrare in battaglia, di avere proprietà o di ereditarle, di tracciare la loro discendenza a partire dalla famiglia della loro madre e di scegliere il marito nonché di divorziare.

L'eroe irlandese Cù Chullain fu istruito da una regina guerriera e proprietaria terriera dal nome Scathach. Morganna Le Fey, tradizionalmente dipinta come un personaggio negativo, era una sacerdotessa di culti pagani femminili, che tentava di conservare le sue divinità e la sua indipendenza quando sorse un nuovo mondo maschile, quello cristiano

Mogh Roith, uno dei più grandi Druidi irlandesi, fu istruito da una Druida dal nome Banbhuana, figlia di Deargdhualach. Le donne irlandesi riconoscono la loro eroina nella regina Maeve di Cruachan, che guidò un'armata contro le provincie dell'Ulster solamente per ristabilire i suoi diritti di uguaglianza nel matrimonio. La regina Maeve si avvalse dei servigi della Druida chiamata Fedelm (abiti sgargianti).

guerriere. Fionn Mac Cumhall, dei mitici Fianna irlandesi, fu allevata da due Druide. Una donna chiamata Asa (che significa "gentile") divenne una guerriera Fianna col nome di NiAsa (cioè "non gentile"). Il suo nome fu poi accorciato in Nessa quando divenne la madre del re Conchobar. La sua influenza fu tale che suo figlio prese il di lei nome, anziché quello del padre e si chiamò Conchobar Mac Nessa o Connor figlio di Nessa.

La storica regina celtica Boudicca guidò la ribellione delle tribù celtiche unite contro i Romani.

Feste cosmiche: LA RUOTA DELL'ANNO

Ci sono otto festività principali annuali:

quattro sono momenti cosmici solari: equinozi d'autunno e primavera e i solstizi d'estate e d'inverno, erano detti "festival della terra".

quattro sono chiamate "festival del fuoco" o giorni "cross quarter" e sono all'incrocio tra le quattro feste solari.

Samhain (pronunciato SOW-win). 1 novembre: significa letteralmente "fine dell'estate" Giochi feste e falò sono accesi per onorare la morte e si ritiene che le fate e gli spiriti si mostrino e invitino i mortali a unirsi a loro. capodanno celtico occasione per un confronto con la dimensione del soprannaturale e della morte: in questo giorno la barriera tra questo mondo e l'"AltroMondo" si indebolisce, così il passaggio tra una dimensione e l'altra è possibile e per questo la notte è considerata pericolosa.

Imbolc (pronunciato IM-volk). 2 febbraio è il ritorno della luce. In Irlanda e Britannia le pecore iniziavano ad allattare in questo periodo la primavera. Imbolc festeggia la preparazione dei campi per la semina. La festa era sacra alla dea Brigid

Beltaine (pronunciato Bay-AL-tin-yuh). 1 maggio era la festa della fertilità e della vita, spesso il giorno prescelto per i matrimoni. E' l'inizio dell'estate . i Celti avevano due stagioni di 6 mesi ciascuna: da Samhain a Beltaine e ritorno. Fiere, giochi, falò e divinazioni per determinare i partner ideali nei futuri matrimoni venivano eseguite in questo giorno. E' diventata la festa principale della bellezza, della fertilità e del divertimento sia a sfondo sessuale che romantico. Si tramanda che i Tuatha de Dannan siano sbarcati in Irlanda in questo giorno.

Lughnasad (pronunciato Loo-NA-sa) 2 agosto. è la festa del dio Lugh. In questa festa si ringrazia la Terra per la sua abbondanza. Il nome fa riferimento al dio celtico Lugh dalla lunga mano, figlio del Sole, che sconfisse il Fomhoir Balor nella battaglia di Maigh Tuireadh ed ebbe in premio la conoscenza - che donò al suo popolo - dell'allevamento di animali.

duravano diversi giorni e a volte settimane, le date addirittura venivano decise osservando particolari momenti come il fiorire di certi fiori o alberi o la mietitura o il comportamento di certi animali, o ancora veniva usata la divinazione.

Samhain ("Halloween"): 1° novembre o sole a 15° grado di Scorpione, Capodanno celtico e celebrazione della morte e del passaggio da questo mondo all'AltroMondo.

Mezzo inverno o Solstizio d'inverno ("Yule"): 21 dicembre o sole a 0° di Capricorno, è il giorno più breve dell'anno, si festeggia la morte e rinascita del sole.

Imbolc ("Brigid's day"): 1° febbraio o sole a 15° di Acquario, i primi segni della fine dell'inverno.

Equinozio di primavera ("Ostera"): 23 marzo o 0° di Ariete, l'uguaglianza della durata di giorno e notte e la crescita del giorno.

Beltaine: 1° maggio o 15° di Toro, festa della primavera, del matrimonio e del passaggio dalla metà scura – Samhain - alla metà luminosa dell'anno.

Mezza estate o Solstizio d'estate ("Litha"): 21 giugno o 0° di Cancro, il giorno più lungo dell'anno e la massima forza del sole.

Lughnasad (o "Lammas"): 1° agosto o 15° di Leone, l'inizio della mietitura e il tempo giusto per mietere il grano.

Equinozio d'autunno ("Abred"): 23 settembre o 0° di Bilancia, la festa del raccolto, della frutta e delle bacche. L'uguaglianza di notte e giorno con il crescere della notte.

Gli dei Celti

Alcune divinità erano semplicemente esseri che vivevano in particolari luoghi della natura o collegati a eventi naturali o ad animali o alberi e che quindi controllavano i loro movimenti (CFR BASCHI)

Altre sono divinità di specifiche tribù, le supportano proteggono e difendono. La divinità tribale era vista come un antenato un po' distante, che portava benefici e influenza sulla sua discendenza mortale.

C'erano le divinità più "famose" incarnate nei luoghi più potenti e protettrici dell'intera nazione:

Dall'Irlanda:

Lugh Lamh-Fada, divinità solare, delle vittorie militari e del raccolto, è tuatha de dannan ma anche imparentato coi fomhoire

Manannan, il dio del mare e dei passaggi per l'AltroMondo, è un tuatha de dannan

Morrigan, la dea della terra e della sovranità era già lì

Dagda, un'altra divinità solare e dei capi tribali, è un tuatha de dannan

Brighid, dea della guarigione, dell'arte dei fabbri, della poesia e del fuoco era già lì

Diancecht, dio della medicina e della fisica, è un tuatha de dannan

Ogma, fratello di Dagda, dio della scrittura, della conoscenza, delle orazioni e della saggezza, è un tuatha de dannan

Angus, figlio di Dagda, dio della gioventù, della bellezza e dell'amore, è un tuatha de dannan

Dal Galles:

Arawn, signore dell'Annwyn, dio dell'aldilà e degli antenati

Pwyll, signore del regno di Davyd e marito di Rhiannon

Arianhrod, è la dea di Caer Arianhrod, a volte identificata con la costellazione Corona Boreale, che è il luogo dove vanno le anime degli eroi alla loro morte

Rhiannon, dea della sovranità, dei cavalli e del mondo sotterraneo

Cerridwen, madre del poeta Taliesin, dea della saggezza e dei tempi antichi

Lyr, dio del mare

Dalla Gallia (incluso il loro nome romanizzato da Giulio Cesare):

Lugh (Mercurio), divinità solare

Belinus (Apollo),

Taranis (Marte), dio del tuono

Teutatis (Giove), dio padre

Brigid (Minerva)

Cernunnos (Dispater), dio degli animali, della fertilità, della morte e della caccia

Epona, dea dei cavalli e della maternità

Druido era tenuto a conoscerli per poter lavorare con essi senza irritarli e senza scatenare rivalse sulla tribù.

Erano anche panteisti, ovvero credevano che Dio fosse ovunque, all'interno della natura, piuttosto che separato da essa in qualche dimensione trascendente.

Gli dei – Tuatha de Dannan - arrivarono in Irlanda viaggiando su una nave che volava nell'aria.

Templi e luoghi sacri celti

“L'ampiezza del cerchio megalitico è proporzionale a quella della brillantezza della stella corrispondente” (Rafael Lema)

Ci sono letteralmente migliaia di costruzioni e cerchi di pietre, pozzi sacri e anelli scavati nella terra, molti riconvertiti per servire la Cristianità. Il più grande sito di potere della tradizione druidica, il cuore della foresta della tribù dei Carnuti in Bretagna (Armorica), è oggi il terreno su cui sorge la cattedrale di Chartres.

Un'altra categoria di siti sacri sono quelli costruiti nel neolitico dalle popolazioni preceltiche. Queste costruzioni rimangono ancora oggi quasi intatte grazie alle loro enormi dimensioni. Di questo tipo fanno parte i due più imponenti siti irlandesi: Tara e Newgrange. Anche qui c'è il dolmen di base: la trave o ponte che collega le due dimensioni (cfr chakana/tawapaqa = trave, ponte, collegamento tra due dimensioni: chaka/tawa; cfr. porte tori nipponiche e ponticelli nei giardini zen)

- Newgrange, Brugh Na Boinne, un grande tumulo artificiale circolare, fatto di terra e circondato da un anello di monoliti squadrati. Un singolo passaggio (a noi oggi conosciuto) si apre nella facciata sud che porta all'interno del tumulo, in una camera centrale. angolazione consentire alla luce del sole di penetrare in profondità nella camera centrale per circa 24 metri solamente all'alba del solstizio d'inverno. È il luogo dove si incontrano le 3 dimensioni
- La collina di Tara era il luogo di incoronazione del re di tutta l'Irlanda ed assomma un gran numero di cerchi e viali di megaliti. Il cerchio sterrato più grande, Rath na Rì (Fortezza del Re) misura più di 100 metri di diametro e al suo interno vi sono due cerchi sterrati più piccoli e un tumulo. Tara è anche la dimora della Lia Fàil (la pietra del destino), il monolito eretto presso il quale venivano incoronati ritualmente i re d'Irlanda. Tara è stata il centro del potere politico e religioso d'Irlanda per circa 4.000 anni
- Il mare è stato, nella mitologia, spesso associato al mondo sotterraneo e all'ingresso al Tir Na n-Og. Nell'antica Irlanda uno doveva attraversare l'acqua del fiume Boyne per raggiungere Newgrange da Tara. Quindi la terra cosmologica è lo specchio di quella in cui viviamo.

Passaggi nei tumuli e Mondi interni:

queste costruzioni erano portali non solamente per i regni celesti ma anche per i regni interiori. Poiché molti cerchi di pietre e passaggi nelle tombe delle terre celtiche hanno caratteristiche adatte a favorire stati alterati di coscienza. Gli archeologi hanno supposto che alcuni dei pittogrammi presenti sulle pareti dei monumenti megalitici irlandesi sono simili alle onde prodotte spontaneamente dal cervello di una persona in stato ipnotico di trance e che l'interno fosse stato concepito proprio per agevolare stimolazioni e induzioni della trance.

Prima di tutto le camere interne dei passaggi nei tumuli sono scure. Nessuna luce entra a meno che non sia riflessa dall'esterno o apportata da una candela o da una torcia. Normalmente nemmeno i suoni penetrano, poiché la creta e la terra del tumulo assorbono i suoni dall'esterno e le camere lungo il corridoio ricevono solamente i suoni provenienti dalla direttrice dell'ingresso. I passaggi nei tumuli sono ambienti di deprivazione sensoriale.

lungo corridoio che conduce a una camera più larga, formando una T o una croce. queste camere hanno proprietà che conducono il suono ad avere effetti ipnotici. Le mura di pietra asciutta conducono il suono sopra 120 decibel a frequenze che si trovano ben sotto la soglia dell'udito umano

effetto fisiologico sul corpo umano:

capogiri,

cambiamento del ritmo respiratorio

pulsazioni

sensazione ascensionale quasi come se levitassero.

In seguito segue anche un altro cammino, questa volta soggettivo, un passaggio percettivo nella sua mente, verso l'Altromondo.

I NOVE MISTERI DRUIDICI

1 - Nebbia

Le nebbie sono descritte nella mitologia come il luogo degli dei, la barriera tra questo mondo e l'AltroMondo e anche il mezzo di trasporto per l'AltroMondo. La magica nebbia che conduce all'AltroMondo si chiama Manannan come il dio del mare che è anche dio dei passaggi. La nebbia è da una parte ciò che ci impedisce di vedere l'AltroMondo, dall'altra proprio ciò che ci conduce ad esso.

I Tuatha De Dannan celano i loro movimenti nel mondo reale attraverso essa e i Druidi la usano per raggiungere gli abitanti dell'AltroMondo.

I Druidi venivano chiamati per dare la corretta interpretazione ai vari tipi di nebbia e per comunicare con gli esseri che si manifestavano al suo interno. La Nebbia è l'equivalente druidico del "velo di Maya" hindu. Per tentare l'accesso all'AltroMondo e per ottenere le conseguenti conoscenze che si trovano là, è necessario pensare e percepire in modo differente.

il Velo di Maya è la separazione che l'intelletto crea tra le cose. Dividere le Nebbie significa dissolvere il confine e fare esperienza del mondo come Unità.

"luoghi soglia" per esperienze magiche: rive dei fiumi, litorali, porte d'ingresso, ponti, albe e tramonti e così via, e specialmente giorni sacri poiché essi stanno in mezzo alle stagioni: sono luoghi vicini al mare ma anche sulla terra, né dentro né fuori, né giorno né notte, né il giorno precedente né il seguente.

Le Nebbie di Manannan dunque potrebbero, per qualcuno che si trovasse avvolto da esse, essere percepite come lo stare in un luogo che non è né qua né là, né di giorno né di notte, né nell'acqua né sulla terra, né in questo mondo né nell'altro. E' proprio come fare un passo nel reame della magia. La dissoluzione del confine è un passo verso la percezione dell'Unità. Il processo di apprendimento della percezione dell'Unità non chiede né più né meno che un cambio di attitudine mentale, cioè un nuovo modo di rapportarsi al mondo e alle "realtà".

con un'attitudine spirituale noi sospendiamo le intenzioni pratiche e adottiamo intenzioni spirituali. primo passo nel processo di divisione delle Nebbie di Manannan. l'attitudine spirituale è il dare significato ad azioni, oggetti e creature come simboli spirituali o mezzi di comunicazione con l'AltroMondo.

La spiritualità ha il suo fondamento nel modo in cui scegliamo di vedere il mondo e noi stessi in esso. L'attitudine spirituale ci rivela il mondo sotto una luce differente, la luce dell'"AltroMondo".

2A – Sovranità

Il dominatore di un territorio è magicamente connesso al suo paesaggio. Una volta che il candidato aveva superato tutte le prove – elezione, gara di carri e spesso profezia druidica – allora si celebrava una cerimonia dove veniva ratificato attraverso forze magiche che egli sarebbe stato un buon re e avrebbe garantito la sicurezza del villaggio. Non doveva avere difetti fisici e prima di essere incoronato girava nudo nel recinto sacro sulla collina di Tara affinché tutti potessero controllare la sua perfezione fisica. Né poteva avere difetti di carattere, doveva essere nobile, coraggioso, valoroso, giusto, generoso... il tutto

PER NON DISPIACERE ALLA DEA.

Il Matrimonio Sacro rappresenta l'idea che ci sia una speciale connessione sacra tra la tribù che vive su un territorio, rappresentata dal suo capo che in questo caso è un "re sacro", e la dea sovrana di quel territorio. Troviamo l'acqua nei fiumi e nei pozzi e sorgenti alle quali le dee del territorio sono spesso associate: Danu è la dea del fiume che scorre attraverso tutta l'Europa centrale: il Danubio.

La connessione tra re e dea è espressa con un legame sessuale. In virtù di questo legame ogni attività del re, la sua salute e vitalità, i suoi sentimenti, la sua rettitudine, il suo intelletto, il suo carattere e il suo carisma, possono essere graditi o meno alla dea e questo si tradurrà in abbondanza e fertilità per la tribù, o nella sua miseria. La salute ambientale e la moralità umana sono intimamente legate (cfr gli uomini giusti andini qapaq runa).

E' attraverso la rettitudine del capo che gli alberi da frutta e i grandi boschi danno prodotti abbondanti.

E' attraverso la rettitudine del capo che la produzione di latte delle grandi mandrie viene mantenuta.

E' attraverso la rettitudine del capo che viene garantita l'abbondanza del grano più alto e nutriente.

E' attraverso la rettitudine del capo che molti pesci nuotano negli stagni.

E' attraverso la rettitudine del capo che vengono generati molti bambini sani.

Dopo la cerimonia di inaugurazione un Re Sacro riceve sulla sua testa diversi doveri e diritti sacri (geasa) che praticamente lo obbligano ad essere costantemente in una situazione rituale o cerimoniale che permette un costante contatto con l'AltroMondo (cfr tapu rapa nui). Anche gli eroi e i Druidi possono essere caricati con uno o più geasa. Però devono essere persone d'onore ed essere in grado di rispettarli poiché rompere un geas equivale a contrariare la Natura/Dea e attirare la sventura su tutto il clann e sulla sua terra.

2B Matrimonio Sacro – La Morrigan

Dea della terra, della fertilità e del sesso e della sovranità sulla terra, è anche identificata con l'intero paesaggio d'Irlanda, specialmente i fiumi.

Il nome di Morrigan riappare nel ciclo arturiano nel personaggio di Morganna Le Fey; nella mitologia gallese è Rhiannon. Morrigan è una naturale controparte per

Dagda, che è definito il Dio-buono, rappresentante del sole. Dagda appartiene alla tribù degli dei, i Tuatha de Dannan, e l'essersi congiunto con Morrigan gli assicura favori per la sua tribù, ovvero la vittoria dei Tuatha de Dannan sui Fomhoire.

Poema:

Il Dagda aveva un appuntamento fissato da un anno a Samhain, a Gleann Eadain, Vide una donna su uno sbarramento nell'Uineas, che faceva il bucato con un piede a sud e l'altro piede a nord. Sulla sua testa c'erano nove ciocche libere. Il Dagda si diresse verso di lei e si accoppiarono. Il nome di quel luogo da quel momento fu "il luogo dell'accoppiamento". La donna con cui avvenne era la Mor-Rioghain.

Troviamo il principio del Matrimonio Sacro nella vita di Cartimandua, una regina celtica vista come l'incarnazione vivente della dea Brighid, suo marito Venutius poteva comandare accanto a lei proprio perché era sposato con lei.

C'era un'usanza in Europa, in base alla quale le coppie di giovani in certi speciali giorni dell'anno, andavano nei campi e nella foresta a fare l'amore; questo era un riprodurre il Matrimonio Sacro tra cielo e terra e un ritorno al tempo in cui questo atto era simpateticamente considerato un aiuto per far crescere il grano, in base alla legge alchemica dell'analogia

L'amore di Morrigan e Dagda rende possibile la sconfitta del male e la rigenerazione della terra. Il Matrimonio Sacro è la base dell'unità ottenuta attraverso l'unione dell'uomo con la natura e contemporaneamente nel nostro corpo, mente e spirito creando così connessione e continuità tra noi e ciò che ci circonda.

3 – I tre mondi Triskell triplicità dei reami o "mondi".

Annwyn (pronunciato AH-noo-in), il reame ctonio della morte (mondo sotterraneo), governato dal dio Arawn che è dio della morte e padre divino della razza umana. Questo reame è collocato sia sotto la superficie del mare sia al centro del cosmo. All'esterno e sopra esso c'è

Abred (pr EH-breth), il regno terrestre dove viviamo noi esseri mortali. Ci trasferiamo qui dal Annwyn e poi continuiamo il viaggio a

Gwynfyd (GOO-in-fith), il regno celestiale degli spiriti e delle divinità sopra di noi e lungo il perimetro più esterno del cerchio che costituisce la nostra casa.

il viaggio dell'anima è una migrazione da Annwyn, il mondo infero, verso Abred dove essa sperimenta la vita in diverse forme viventi, dai funghi e insetti alle piante agli animali, fino a sperimentare finalmente la vita come essere umano per poi

diventare divini proseguendo il viaggio verso Gwynfyd. Chi non riesce può ritentare come pre-umano.

(poi c'è la dimensione parallela dell'altromondo TIR NA N-OG, il mondo magico, che vedremo dopo)

A Newgrange si celebra il Matrimonio Sacro in concomitanza con solstizio d'inverno. Il sole penetra nel ventre della collina e fertilizzando la terra per l'anno nuovo. I tre reami che si congiungono a Newgrange, sono la terra, il cielo e il mondo sotterraneo.

antica tripartizione della divinità nel misticismo celtico. La più vecchia manifestazione del tre è la bellissima triskele nel passaggio di Newgrange. Appare nella triade "terra cielo e mare" Questi tre reami si allineano al centro lungo un asse verticale, rendendo possibili le comunicazioni e i viaggi tra loro: il mondo infero, il centro della terra e la "porta" del cielo, quindi, sono situati sullo stesso asse ed è lungo questo asse che sono possibili le comunicazione e i viaggi tra i tra regni (cfr tawapaqa andina)

il tre appare associato a tutti gli dei e le dee accoppiati con fratelli e sorelle creando così divinità triplici. La Morrigan è una triplice dea quando associata alle sue due sorelle Nemhain e Babd: irlandese

rhiannon arianhrod keridvenn galles

le triplici dee del tempo e del destino conosciute da altre mitologie europee, specialmente le tre Norne scandinave – Wyrð, Skuld e Urverly (questa terza è più spesso chiamata Verðandi, n.d.t.), o le tre Moire della mitologia greca – Clotho, Atropo e Lachesis – [Si vedano anche la triade italica Ecate Diana e Proserpina, e le tre Parche romane Decuma Morta e Nona, nd.t.].

La Triskele è la più conosciuta tra i simboli celtici che ci vengono dalla tradizione irlandese. Consiste in tre bracci spiraliformi uniti insieme da un punto centrale. Il più famoso esempio di Triskele è la grande tripla spirale scolpita nel muro del portale di Newgrange. simbolo unitario dei tre regni che supportano la vita: terra, mare e cielo, ma anche come unità di corpo mente e spirito dell'essere umano.

4 – Le 4 direzioni: la croce celtica dentro il cerchio

Ciclicità delle quattro stagioni e quattro posizioni del sole collegate ai punti cardinali:

Le linee verticali ci riportano il nostro collegamento con i regni spirituali di sole, luna e stelle, la linea orizzontale è il reame terrestre con tutte le condizioni mutevoli. Ma la croce a bracci uguali inscritta nel cerchio è croce di perfetta armonia simmetria bilaterale su otto differenti assi. In questo modo le croci celtiche sono simbolo di unità e di pace.

EST	SUD	OVEST	NORD
Leinster	Munster	Connaught	Ulster
Braccianti e	artigiani e	Druidi poeti e	guerrieri
Agricoltori	artisti	musicisti	

Produzione di e	Musica e	apprendimento e	battaglia
Cibo e beni protezione	oggetti d'arte	educazione	

Il sole nascente oscurità	mezzogiorno	il sole calante	
Alba	zenith	tramonto	nadir

Sulla cima di Tara pietra chiamata Lia Fàil. Questa pietra è uno dei 4 tesori portati in Irlanda dagli dei e ancora oggi la pietra impersona il matrimonio tra cielo e terra, capo tribale e dea protettrice della terra, “sopra” e “sotto”. Gli altri tesori sono: la lancia di Lugh, la spada di Nuada, il calderone di Dagda.

5 – Il centro pozzo di connla

Il quinto punto, l'intersezione della croce, è dove entrambe queste condizioni della nostra esistenza si congiungono (spazio e tempo).

Il centro mitologico puro chiamato la Fontana della Saggezza (Il pozzo di Connla). Il pozzo esiste al centro del Tir Na n-Og, l'AltroMondo irlandese. Nove alberi di nocciolo crescono in cerchio intorno ad essa; nove è stato da sempre il numero associato alla magia e al divino. Salmoni nuotano risalendo e scendendo i ruscelli e

mangiando le nocciole. Chiunque beva quell'acqua o mangi le nocciole o si nutra di quel salmone acquista la conoscenza di tutte le cose e la saggezza. Si tratta di potere addizionale per risanare la morte, un potere presente anche in altri pozzi della mitologia irlandese e officiato da quattro operatori rituali che stavano intorno ad esso.

6 – Il fondatore: l'eroe iniziale

le gesta di un iniziale creatore divino, un fondatore o un eroe. “il viaggio dell'eroe”, iniziazione e infine dal ritorno.

Un eroe avventuroso viene spinto fuori dal suo mondo ordinario in una terra di meraviglie soprannaturali: L'eroe torna dalla sua misteriosa avventura col potere di conferire vantaggi ai suoi compagni umani...

7 – Magia, preveggenza, poesia profetica

Nella antica società celtica chiunque era in grado di fare piccole magie, come fare offerte ai laghi, fiumi, pozzi, cave e fuochi. Ma le cerimonie più importanti e gli eventi magici di tutta la comunità erano nelle mani dei Druidi.

Firinne (Sacra Verità) è il più importante principio del Druidismo: la “gente magica” come i Druidi, i Re, i Poeti e gli Eroi, pronunciano le cose come dovrebbero essere (cfr cammino della verità andino) e un momento dopo accade che esse avvengono proprio come sono state pronunciate. La sacra Verità consiste in parole magiche che vengono pronunciate dalle persone magiche alle quali il mondo risponde. tutte le operazioni magiche descritte nella mitologia sono accompagnate dalla recitazione di speciali poemi magici che scaturivano spontaneamente, improvvisati. E' attraverso la recitazione che il Druido compiva l'incantesimo. E' la Verità delle parole dei Druidi che le rende magiche. Si riteneva che un Druido potesse influenzare il mondo e portare buona o cattiva sorte utilizzando il potere delle parole.

8 – L'Altromondo Tir Na n-Og (è una quarta dimensione rispetto alle 3 precedenti)

In irlandese significa “Terra della Giovinezza”. E' descritto come una collana di isole nell'oceano a occidente dell'Irlanda, raggiungibili solo da chi ha passato “la Nona Onda” che corrisponde all'orizzonte, il punto in cui la sensazione solida del mondo mortale cede il passo alla dinamica fluidità dell'Altromondo.

L'ovest, la direzione del sole calante, è dove si trova l'Altromondo nella tradizione celtica. I corsi d'acqua o bacini sono porte per accedervi.

Là è giorno quando qua è notte; i laghi sono isole e il mare è terraferma; e tutti sono giovani e belli. una terra dove non c'è null'altro che la verità e dove non esiste né anzianità né invecchiamento, né tristezza o dolore o gelosia o invidia o arroganza. L'Altromondo non è separato dal mondo mortale ma ci circonda attraverso la natura.

L'Altromondo era la dimora degli dei, degli spiriti e dei morti, ma i Celti potevano visitarlo e sperimentarlo nel mondo reale e non soltanto nei sogni e nelle visioni.

Le comunità, in cambio dei doni che ricevevano dall'AltroMondo, offrivano agli dei oggetti, strumenti di lavoro, armi, cibo in Pozzi, laghi, cascate e caverne spade, oggetti d'oro, statue di legno.

La comunità poteva utilizzare le risorse di un luogo ma mai fino al punto che esse non potessero rinnovarsi e mai in modo irrispettoso o inutile. Ciascuno doveva fare la sua parte nel prendersi cura del mondo.

9 – L'immortalità dell'anima

Essa attraversa la morte e può tornare ad incarnarsi in questo mondo.

Ogham – alberi – alfabeto oghamico

L'antico alfabeto celtico si chiama *Ogham*. Le lettere consistono in linee orizzontali o diagonali che toccano o si intersecano con una linea verticale centrale che unisce tutte le lettere. Si leggeva dal basso verso l'alto. C'erano originariamente 20 lettere ogham e prendevano il nome da 20 specie di alberi originari dell'Irlanda.

uso degli alberi come simboli di identità spirituale, sono il tratto più riconoscibile e distintivo del misticismo celtico. la stessa parola "Druido" identificava la "quercia". gli alberi venivano adorati nel vero senso della parola.

L'albero incarna il principio simmetrico - sia lateralmente che verticalmente – "come in alto così in basso", connettendo le 3 dimensioni: il regno celeste, l'energia ctonia e quella sotterranea. Poiché i suoi rami sono rivolti al cielo, le radici affondano nella terra e il fusto è qua.

all'interno di un'unica foglia spesso sono ripetute in piccolo le dimensioni e le forme dell'intero albero (frattali). Il suo annuale ciclo di rigenerazione porta a meditare sull'albero e sulla natura come simbolo di rinascita.

gli antichi Druidi collocavano i loro santuari nelle profondità delle foreste: il loro nome era *Nemeton* che significa “santuario” in tutte le lingue celtiche dell'Europa occidentale. nel santuario di alberi i druidi officiavano i loro rituali.

Alberi maestri che non potevano essere tagliati se non in particolari circostanze: la Quercia, il Nocciolo, il Melo, il Tasso, l'Agrifoglio, il Frassino, e il Pino/Abete argentato. Alberi di Biancospino erano spesso piantati vicino a pozzi sacri, come una sorta di spiriti guardiani. *Bile Ratha* indica lo speciale albero al centro del Nemeton, o luogo sacro. Un Bile è associato alla connessione tra cielo e terra, al Matrimonio Sacro e all'axis mundi. E' un “albero del mondo” che garantisce la prosperità attraverso l'unione della comunità con l'ordine cosmico.

*maestri

Beith (Beh) la Betulla. Inizio, iniziazione, cose nuove

Luis (LOO-ish) Sorbo Rosso. Protezione, sostegno, prosperità, sicurezza, sopravvivenza.

Fearn (FERN) l'Ontano. Alleanza, protezione, soccorso, difesa, cose associate all'energia mascolina e al guerriero.

Saille (SHALL-yuh) il Salice. Flessibilità, cambiamento, crescita rapida, sofficietà, bellezza, ricettività, cose associate all'energia femminile specialmente la maternità.

**Nion* (Nee-on) il Frassino. Unità, prosperità, sacralità, guarigione, compimento.

Huath (HOO-ah) il Biancospino. Magia, difesa, portale, protezione, tutela, primavera, fertilità, confini.

**Duir* (DOO-ir) la Quercia. Saggezza, conoscenza, forza, durata, robustezza, solidità, autorità, maestà, sovranità.

**Tinne* (CHIN-yuh) l'Agrifoglio. Sfida, prova, ordalia, perseveranza, festa, celebrazione, dono, astuzia.

**Coll* (KOLL) il Nocciolo. Saggezza, tempo, profezia, conoscenza, sogno, visione, ispirazione, messaggio, illuminazione

**Quairt* (KWAIR-t) il Melo. Magia, meraviglia, stupore, mistero, cibo, abbondanza materiale, doni, bellezza, l'Altromondo, amore, cose associate con la femminilità, specialmente infanzia e adolescenza delle bambine.

Muin (MUHN) la Vite. Desiderio, dolcezza, seduzione, ricerca degli obiettivi, combattere con ingegno.

Gort (GORT) l'Edera. Ambizione, risultato raggiunto, decorazione, aderire agli altri come supporto, succhiare la forza degli altri.

Ngetal (NYETT-l) il Giunco. Pericolo, situazioni e tempi inquieti, fuochi fatui, volatilità, velocità, sorpresa, paura.

Straiff (STRAY-if) il Prugnolo. Pericolo, il lato distruttivo della natura, oscurità, perdita, fantasma, barriera, ostacolo, difficoltà, sfida.

Ruis (ROO-is) il Sambuco. Casa, salvezza, sicurezza, la luna, cose associate con la femminilità nella parte più tarda della vita.

**Ailm* (ALE-im) l'Abete Argentato. Luogo alto, montagna, perseveranza, fuoco, inverno.

Onn (UHN) il Ginestrone. Primavera, crescita, cambiamento, trasformazione, cameratismo, amicizia.

Ura (OO-ra) l'Erica. Cose elevate, verità rivelate, sorprese, cose inattese-

Eada (EH-ha) il Pioppo. Orgoglio, altezza, onore, status, reputazione.

**Idho* (EE-uh) il Tasso. Morte, veleno, longevità, mortalità, anzianità, funerale, cimitero, rinascita, tempo.

Tuath

Nell'antico mondo celtico era *tuath* "la tribù", non l'individuo, l'unità di base politica ed economica della società. Una Tuath era una variegata comunità comprendente dai 2.000 ai 3.000 membri che costituivano contemporaneamente un partito politico, una corporazione, un gruppo di lavoro, una famiglia e una comunità tutto unito insieme. Era la tuath che possedeva e gestiva la terra, che pagava o riceveva la dote per i matrimoni delle fanciulle, pagava i debiti dei suoi membri che si erano macchiati di offese e crimini o ne riceveva il riscatto.

Una tuath esercitava sovranità territoriale, poteva creare un esercito con tutti gli uomini abili e anche donne, sia per scacciare dalle proprie terre tribù che le stavano invadendo, sia per conquistare nuovi territori. Un classe professionale di guerrieri della tribù, ben armati e attrezzati per la battaglia, era costantemente mantenuta attiva per difendere il bestiame e i confini e per ogni tipo di programma di conquista. Infine era come membro di un particolare tuath, con lo status che l'appartenenza a un tuath gli conferiva, che un individuo poteva rivolgersi a Dio, agli spiriti, agli antenati e a tutti i poteri sopranaturali che per loro erano fondamentali.

ESSERE CACCIATO DALLA TUATH ERA COME ESSERE UCCISO

Società

Nella comunità celtica antica le persone venivano vestite, sfamate e alloggiate in base al sistema della redistribuzione dei beni (cfr società andine). Il cibo e gli altri beni di valore venivano, conservati dal leader della tribù per essere ridistribuiti nelle feste della prodigalità. Dai leader tribali ci si aspettava una perfetta efficienza a riguardo e la capacità di distribuire il cibo in maniera giusta ed equanime. Avevano la grossa responsabilità di organizzare feste per dimostrare che essi non avevano perduto il favore della dea con la quale si erano idealmente congiunti in matrimonio.

Il “Testamento di Morann” avverte l’insediando re: <Digli, non permettere che le ricchezze, i tesori o i possessi ti rendano cieco alla sofferenza altrui>.

La creazione del mondo l’arrivo dei Tuatha de Dannan

Invocazione ai raduni: < Fu il primo giorno di Beltaine, che vennero i Tuatha de Dannan. Fu nella nebbia che giunsero i Tuatha de Dannan, attraverso la terra e il cielo. Giunsero dal Nord dalle loro quattro città>

<E i Tuatha de Dannan hanno portato con sé dalle quattro città i loro quattro segreti. Dal Falias fu portata la Pietra del Destino che fu situata in Tara. Era solita piangere quando un re indegno si appropriava dell’Irlanda>.

<Dal Gorias fu portata la lancia che fu di Lugh. Nessuna battaglia fu mai ingaggiata contro di essa o contro l’uomo che la impugnava>.

<Dal Findias fu portata la spada di Nuada. Nessuno può sfuggirle una volta sguainata dal suo fodero mortale. E nessuno può resisterle>

<Dal Murias fu portato il calderone di Dagda. Nessuna compagnia si allontanerà da esso senza essere sazia>.

I Tuatha de Dannan combattono contro i Fomhoire per ben due volte - *battaglia di Maigh Tuireadh* - per il possesso del “Grande Pilastro”. il pilastro è l'*axis mundi*, che sorge al centro della creazione unendo i tre regni. Fomhoire, il cui nome significa “spiriti sotterranei”. arrivano dal sud del mondo, guidati dal loro re Balor Occhio Cattivo.

Tuatha de Dannan sono associati con la luce proveniente dal cielo o dal mare, mentre i Fomhoire sono associati col mondo sotterraneo e i tumuli neolitici .

Lugh Dagda e Ogma (dei Tuatha de Dannan) incontrano la triplice dea Morrigan (che invece è del territorio). Il triplice Sacro Matrimonio tra le tre coppie rende possibile la sconfitta dei Fomhoire. è il consenso della dea a dare agli dei Tuatha de Dannan il potere di sconfiggere i Fomhoire e riportare la pace, la giustizia e la prosperità nel mondo.

Balor, il capo dei Fomhoire, è la più grande sorgente di paura e malvagità: è il capro espiatorio primordiale. Egli prende sulle sue spalle i vizi e le colpe della comunità e la sua morte rappresenta la purificazione della comunità.

Non sappiamo quanto a lungo i Tuatha de Dannan ebbero l'Irlanda, ma sappiamo che alla fine la lasciarono. I Milesi, chiamati anche i Figli di Gael, sbarcarono a Inver Sceine, nel Munster occidentale, e si misero sul cammino di Tara e invocarono il diritto di restare in Irlanda.

Fu detto loro di retrocedere le loro imbarcazioni per una lunghezza di nove onde e se fossero riusciti a sbarcare nuovamente, avrebbero avuto l'Irlanda. Essi obbedirono e i Tuatha de Dannan mandarono una tempesta che impedisse loro di sbarcare. Ma Amergin, il grande bardo e Druido dei figli di Gael, calmò la tempesta con un incantesimo. Così Amergin fu il primo a mettere piede sulla terra.

I Tuatha de Dannan si ritirarono sulle colline e nelle valli più belle d'Irlanda, dove erano protetti dalle segrete mura di Manannan. Attenti, Popolo della Terra, che sebbene i vecchi dei si siano ritirati, essi rimangono tra noi e vivono in noi.

Tratto da “I misteri del druidismo” di Brenda Cathbad Myers, traduzione di Devana, Anguana edizioni 2014

TRADIZIONE GIAPPONESE SHINTO

Lo Shinto (il cui significato è “la via degli dei”) è la religione originaria giapponese. secondo la quale Amaterasu è la Grande Dea Madre Sole, madre di tutti gli dei non c’è una figura maschile di uguale rango al suo fianco. Da lei discende la famiglia imperiale giapponese e il Giappone stesso. E’ un culto antico di migliaia d’anni, quasi una forma di animismo che celebra la natura e la presenza della divinità in tutte le forme viventi collegate ad essa.

Viene considerata di sesso femminile anche se non è possibile vederla.

Amaterasu (Luce dei Cieli) Omikami: Omi=Suprema, kami=divinità, è una dea solare, è espressione di luce. E’ simboleggiata e rappresentata da uno specchio poiché è così luminosa e brillante da non poter essere guardata a occhio nudo.

Amaterasu inventa l’arte della tessitura e vive in un’enorme sala colma di telai dove tesse le stoffe meravigliose che servono da modello per i kimono (secondo la tradizione i colori delle stoffe sono fonte di vita). Un giorno, il suo distruttivo fratello Susanowo invade la sala della tessitura e la devasta scatenando una tempesta.

Addolorata la Dea si rinchiude in una caverna e ci rimane per giorni facendo piombare il mondo nell’oscurità. Gli uomini e anche gli dei cominciano a soffrire per il buio e il freddo ma Amaterasu non ne vuol sapere di uscire dalla caverna. Così, dopo parecchi tentativi inutili, viene posto uno specchio davanti all’ingresso della caverna e vengono eseguite danze erotiche e divertenti pantomime per farle credere che ci sia un’altra dea al suo posto. Quando Amaterasu si sporge dalla caverna per vedere cosa succede lo specchio riflette la sua immagine e lei esce. Così grazie all’erotismo e al riso la Dea esce dalla caverna e il mondo è di nuovo illuminato. La data in cui viene festeggiata l’uscita di Amaterasu dalla caverna è il 21 dicembre, solstizio d’inverno, con chiari riferimenti astronomici.

la caverna (vulva grotta) è simbolo complementare, vale a dire che funge da ponte tra due realtà, due dimensioni; così pure la montagna. Sia la caverna che la montagna sono centri spirituali e vanno considerati uniti: la caverna si trova dentro la montagna.

Ci fu un tempo in cui la verità era la via: quando gli abitanti della terra erano Dei. Via via che l’umanità perse coscienza di sé la verità si ritirò nell’oscurità della caverna, al centro della montagna (questo è uno dei significati del mito di Amaterasu) e il mondo di fuori divenne quello interno: tutto si capovolse, ciò che prima era manifesto divenne celato e ciò che prima era superno divenne infero.

Amaterasu entra ed esce dalla caverna e dopo la sua terza nascita crea il Giappone.

la via che viene percorsa durante le tre rinascite iniziatiche è una via che collega l'Alto al Basso e che qui si identifica con l'Asse del Mondo. L'asse verticale è tripartito: sole-montagna-caverna

Amaterasu non è visibile, perché è la rappresentazione del Sole Nero, il centro galattico dell'universo che è Madre. Per poter essere vista dalla sua discendenza imperiale, Amaterasu consegna al capostipite uno specchio attraverso il quale poterla ammirare. Lo specchio è custodito e protetto rigorosamente nel Naiku di Ise-shi, inaccessibile a chiunque tranne alla famiglia imperiale.

10.000 a.C. una affascinante civiltà si sviluppò nell'Honshu centrale: Gli Jomon vivevano in piccole comunità e veneravano la natura. Fu in quest'era che Amaterasu-Luce dei Cieli inviò uno dei suoi discendenti nell'isola per unificarne le genti e stabilire l'ordine. Il pronipote di questo discendente fu Jinmu, il primo leggendario imperatore del Giappone nel 660 a.C.

Nei secoli II e I a.C. il Giappone fiorì come una federazione di numerose comunità molte delle quali governate da donne che detenevano un solido e indiscusso potere. Il buddismo fu introdotto solo nel 300 d.C., fino a quel momento solo “la via degli dei” shin-to era riconosciuta dal popolo.

Lo shinto come religione di stato fu ufficializzato solo nel 1868, con l'elezione dell'imperatore Meiji che, dopo centinaia d'anni in cui la vita politica ed economica del paese veniva gestita dalla casta guerriera degli shogun, riportava il potere nelle mani della famiglia imperiale. Per consolidare la sua recuperata posizione centrale egli proclamò religione ufficiale di stato lo shinto, che decretava la discendenza divina della famiglia imperiale.

Porte Torii: acqua ponte dolmen

Rito Onsen acqua

Laghetti e corsi d'acqua artificiale nei giardini zen: contemplazione rito del tè

TRADIZIONE SHARDANA - SHARDIN

I Pelasgi comprendevano Sardi, Baschi e Etruschi.

Il termine Shardin, “coloro che si orientano con forza e perfezione nel caos”.

Nella terra degli Shardana (2000 a.C.), il mondo parallelo, il “mondo delle fate” o “mondo di mezzo” è fortemente presente in tutto il territorio grazie alla armoniosa convivenza di siti sacri di tipo “celtico” – ossia allées couvertes, cairn e dolmen - con

manifestazioni architettoniche tipicamente sarde della cultura nuragica, quali il nuraghe, il pozzo sacro, le domus de janas e le cosiddette “tombe dei giganti”

La terra di Mezzo il Sid

Per i Celti era il Sidh (che significa Pace), la terra delle fate, l'Altromondo, che esiste contestualmente al nostro in una dimensione parallela. Il popolo fatato degli irlandesi è il Tuatha na Sidhe. Le fate – janas – della tradizione sarda fanno parte di questa stessa categoria. Erano entità immortali e vergini nel senso che non avevano bisogno del seme maschile per procreare.

Questa dimensione si incontra con la nostra in particolari momenti dell'anno in particolari luoghi segnalati da acqua, colle, tumulo, cava o pianta.

Domus de Janas

Il vocabolo jana è comune in tutta l'area del Mediterraneo. Nei Paesi Baschi c'è la dea Jaune, per gli etruschi era Uni e per i romani Giana la dea dei passaggi e Diana, la Dana celtica la Grande Dea Madre

Le janas sono fate di terra e le loro dimore naturali sono le caverne. Sono TESSITRICI: TESSONO splendide stoffe su telai d'oro e nelle notti di plenilunio le stendono sui prati.

La parola “Domus” è latina e significa casa. Domus de janas significa quindi CASA DELLA FATA.

Le domus de janas, NATURALMENTE, SONO porte interdimensionali QUASI SEMPRE LOCALIZZATE NEI PRESSI DI FONTI O CORSI D'ACQUA. Così pure i nuraghi e le tombe dei giganti. Nelle domus de janas, canaletti scavati per contenere e muovere l'acqua.

Le domus più lavorate, con petroglifi a forma di barca, sculture simboliche nel pavimento cerchio con tre mandorle che ricordava la pianta del mastio centrale nuragico - ma anche la triskell- e spirali. All'interno di una domus colonne vere ricavate dalla roccia e una falsa porta con colonne scolpita nella parete e con copertura a barca sul modello della porta torii giapponese.

in crescendo la dimensione delle stanze.

Gli ingressi angusti e stretti delle domus e anche delle tombe dei giganti devono riprodurre le difficoltà del passaggio attraverso il canale del parto sino all'orifizio

vulvare... passare attraverso l'apertura di una pietra comporta la stessa difficoltà della nascita.

I cadaveri sepolti sono stati trovati con una statuetta della Dea in mano, significante la rigenerazione nel ventre della Madre.

Menhir

Anche in Sardegna che non ha nulla a che vedere coi Celti, riprova che – come i dolmen in corea (60.000 dolmen) – il megalitismo è precedente alla cultura celtica. menhir in bretone significa pietra lunga. In sardegna “perdas longas” fino a 6 metri. Erano terapeutiche: si attivavano con l'acqua o si strofinavano con olio consacrato per creare lo spazio sacro (giappone, cambogia). I menhir piccoli in sardegna si chiamano betili. Per i Shardana era l'abitazione della divinità.

Nur Hag – nuraghe SEME/dna/cellula

Pozzi Sacri – Vulva

Tombe dei giganti – Utero

Nuraghi

Il cerchio di pietre è la prima forma di luogo sacro costruito dall'uomo: vi si tenevano riti di rigenerazione che si concludevano con danze circolari.

Il nuraghe è sicuramente un luogo rituale. Le torri circolari furono utilizzate con finalità non ordinarie. La parola nuraghe viene dal mesopotamico nur-hag ossia la grande casa del fuoco o del sole: nur significa luce.

Le conoscenze degli sciamani del paleolitico abitanti nella terra di Shardin comprendevano il moto degli astri e la cosmogonia. Tra i petroglifi trovati si riconoscono agevolmente le costellazioni di Cassiopea e dell'Orsa Maggiore.

Nel nuraghe “capanna delle riunioni”. Al centro c'era un piccolo cerchio di pietre che intesi utilizzate per il rito di fuoco e acqua forse simile alla capanna sudatoria dei nativi americani. Nel pozzo del nuraghe sono state rinvenute tazze per bevande rituali.

nuraghe è Mandala tridimensionale formato dai camminamenti interni, tra doppi muri di pietra, scale elicoidali, torri e coperture a sesto acuto, oltre a un pozzo non accessibile dai camminamenti ma solamente da un lato e dall'altro di due cunicoli realizzati nel muro e percorribili soltanto stando accucciati. Nei nuraghi più

complessi la scala forma addirittura una spirale che compie un giro e mezzo per arrivare in cima.

La pianta è una croce a bracci uguali su cui si innesta una base circolare creando tre nicchie opposte una all'altra oltre all'apertura di accesso, i più complessi si snodano anche su livelli superiori in un incredibile gioco speculare di torri e camminamenti che si corrispondono a destra e a sinistra della torre principale.

Le nicchie sono state create a perpendicolo una sull'altra, raggiungibili ad ogni giro di spirale salendo verso la sommità del nuraghe. aperture era stata realizzata via via che si saliva con la costruzione, posizionando le pietre in modo da lasciare gli spazi vuoti appositamente per formare le nicchie e le torri.

Monolobati tri, quadri o penta lobati: avevano funzioni diverse.

trilobati, con tre torri più il mastio che sorgono su una base triangolare alta diversi metri e digradante verso l'alto. La forma del nuraghe trilobato è quella di una piramide tronca a base triangolare con angoli smussati (foto sardegna 070).

“L’epopea di Gilgamèsh”: il racconto delle gesta del mitico eroe-dio accadico alla ricerca della memoria dell’immortalità, tradotto da Mario Pincherle. Si racconta che Utnapishtim-Noè ricevette l’ordine di costruire l’arca e di introdurvi:

... il Seme della Vita,
il “TRILOBATO”,
che ha UNA PARTE OSCURA,
UN’ALTRA LUMINOSA
ED UNA TERZA PARTE
CHE LE UNISCE, AMOROSA.

Pozzi Sacri VULVA

La forma è sempre chiaramente quella di una vulva-triangolo. La discesa all’acqua sorgiva in fondo al pozzo è sempre un triplice scalone triangolare che parte largo e via via si restringe arrivando all’acqua. Tale scalone è ricoperto da un soffitto che è a sua volta uno scalone in posizione speculare. Quindi l’impressione è di scendere tra due scale tanto che si perde la nozione di dove è il sotto e dov’è il sopra. Lo scalone-soffitto riflettendosi nell’acqua aumenta ancor di più questo gioco di specchi: i tre

scaloni, uno nell'aria uno nella terra e uno riflesso nell'acqua, si incontrano in fondo, nella punta, creando una sorta di piramide a tre facce con la punta verso il basso.

I pozzi sacri sono luoghi di incontro interdimensionale: c'è acqua e ci sono "le fate".

Lo spazio sacro veniva protetto con un cerchio magico, così nessuno poteva disturbare il cerimoniale che ogni 18 anni e 6 mesi la sacerdotessa officiava nel fondo del pozzo, quando la luna piena si rifletteva, a mezzanotte, sulla superficie dell'acqua, nei mesi da dicembre a febbraio.

Il pozzo sacro di acqua sorgiva, era sempre collegato a un nuraghe (fuoco), era la parte dedicata ai riti con l'acqua.

La forma del patio nel quale si inserisce il pozzo sacro è proprio quello di una serratura; tale forma evoca poi l'archetipo femminile, l'utero (disegnare). La profondità del pozzo rispetto al livello della strada costringe gli officianti ad "entrare" nel corpo della dea e la gradinata rappresenta l'ingresso in una nuova dimensione.

Tombe dei giganti UTERO

Le cosiddette "tombe dei giganti" che presentano una allée couverte anticipata da un'edera di lastre monolitiche le quali innestano una forma di mezzaluna che rappresenta le ovaie su un grande utero di pietra e megaliti costituito dall'allée (cfr mio disegno allée + menhir).

La forma dell'utero è chiarissima. gli anziani si vanno a sedere sui sassi per guarigioni e mettono, per energizzarla, bottiglie d'acqua sotto al masso che funge da architrave all'entrata.

Rito dell'"incubazione (incubo): Le fonti antiche che parlano dell'incubazione non citano affatto alcun tipo di sepoltura... in ogni modo lo spazio era sicuramente consacrato da rituale che prevedeva un periodo di preparazione con digiuno e preghiera, preludio necessario al tempo d'estasi che si manifestava con uno stato di sonno e di trance.

L'apertura è piccola per estrarre chiunque se non trascinandolo dalle braccia. Quindi estrazione dall'utero: nascita.

Tutte le tombe dei giganti e i nuraghi sono orientati a sud-est il punto di levata di Aldebaran della costellazione del Toro nei periodi solstiziali. Quindi il "dio Toro" che veniva venerato insieme alla Grande Madre non ha nulla a che vedere col bovino ma è importante per le sue perfette corna a forma di... quarto di luna.

Corna – ovaie, muso – utero.

TRADIZIONE BASCA EUSKADI

La dea Mari, il personaggio chiave della mitologia basca. Mari è collegata alla terra, agli abissi e a tutte le cavità e precipizi. Mari è la natura-Dio, è colei che distribuisce il cibo e protegge le acque. Vive nelle grotte: la grotta è casa, tempio e sepoltura per il popolo basco. Dalle caverne Mari sale alla superficie della terra per visitarla (amaterasu). Lo sposo di Mari è il serpente Maju ma non è paredro.

Per Mari lavorano i Sorginak, maghi e maghe della terra che costruiscono dolmen. Il sorgin è un essere soprannaturale che vive nelle caverne.

Laminak, geni femminili dell'acqua e dell'oscurità, aiutano gli uomini nel costruire.

Eguzki, sono divinità legate al simbolo solare. Sono giunte in Euskara dall'Asia affiancandosi all'originaria dea unica Mari che è una dea di terra (Morrigan sovranità).

Vi è poi una leggenda comune a tutte le tradizioni antiche della Terra: quella dei giganti, i Basa Jaun (JANAS?), che apparvero per impartire le loro conoscenze tecnologiche agli uomini e poi sparirono sulle montagne (EEPE).

I Baschi vengono fortemente collegati ai petroglifi delle grotte di Lascaux (Dordogne), Sare (Pays Basques) in Francia, e di Altamira e Puente Viesgo (Cantabria) in Spagna, con tutto il loro equipaggiamento di misteri esoterici e astronomici. Questo significa che esistevano in epoca "preistorica". La loro cultura ha come asse portante la Terra. La tradizione è ricchissima di storie che riguardano esseri i quali vivono dentro la terra. Hendaye ingresso in terra cava

il ruolo femminile era centrale. La signora della casa, etxekandere, officiava i riti domestici, quelli dei morti e ammaestrava la gente. I "morti" venivano considerati ancora in collegamento con i loro familiari da un'altra dimensione COME FENG SHUI.

TRADIZIONE RAPA NUI

Gli antichi credevano che l'Universo fosse stato chiuso in un Uovo dall'eternità e Dio, chiamato in Rapa Nui MakeMake stava fuori dall'uovo, nello spazio infinito. Dio volle illuminare l'oscurità nella quale tutto era immerso. Per fare questo pronunciava le parole "Io sono colui che sono" che lo fecero piangere e giuntando tutte le sue lacrime fosforescenti si creò nello spazio infinito una massa luminescente

che si chiamò PaoA (Romper). MakeMake a quel punto ordinò a questa massa di girare su se stessa e schiantarsi sull'Uovo rompendolo.

- Da lì uscirono milioni di sistemi solari ed ebbe successo il suo progetto di creare la luce. Egli fu tanto contento che pianse di gioia e allegria e le sue lacrime bagnarono la terra creando gli oceani. Per questo MakeMake ama la Terra, perché qui si impresse la sua emozione e la sua gioia di quel momento. La sua mente creativa inviò uova di differenti misure da cui nacquero pesci e uccelli. E nel continente chiamato Hiva inviò quattordici uova che rappresentassero la sua gloria. Ma da queste non nasceva nulla. Il continente era tanto selvaggio che i raggi solari non penetravano. Così MakeMake andò a vedere.

- Evocò PaoA, la luce che era parte di Lui. Poi prese una zucca, la ruppe e la riempì d'acqua. Quindi guardò dentro e per la prima volta poté ammirare il suo volto. Disse <Chi è questo bel giovane che mi assomiglia?> e si fermò con gli occhi chiusi e le mani incrociate sul cuore. E qui ebbe l'idea di creare l'Essere Umano. Prese della terra rossa e vi avvolse le uova. Poi ne sistemò sette da un lato e sette dall'altro e si pose nel mezzo. Con un soffio ruppe il primo uovo e ne uscì un maschio, poi nell'altra fila ne ruppe uno e uscì una femmina. E così via, maschio e femmina, maschio e femmina, per sette volte. Così nacquero le prime sette coppie che popolarono questo continente chiamato Hiva.

A loro MakeMake consegnò molti Tapu: cose sacre. Finché furono rispettati i Tapu e gli Esseri Umani vissero nel rispetto di tutto ciò che li circondava, la vita sulla Terra fu meravigliosa. Essi celebravano cerimonie per qualunque evento e non staccavano neanche una foglia da un ramo senza ringraziare e celebrare un rito.

- Ma quando sull'Isola arrivò la "religione" le cose cambiarono perché si perse il significato del Tapu, che rappresenta tutto ciò che è più sacro.

nell'isola siti di osservazione della levata delle Pleiadi per dare inizio alla cerimonia dell'Uomo Uccello.

Il dio MakeMake, creatore della civiltà Rapa Nui e capo del pantheon, sovrintende la cerimonia dell'uomo uccello e attraversa a suo piacimento le dimensioni. Narra la leggenda che attraverso una sacerdotessa inviò gli uccelli alla gente perché potesse avere un simbolo di riferimento nel collegarsi a Lui e alla dimensione nella quale viveva. Gli uccelli quindi, con le loro ali a forma di mezzaluna, sono il ponte interdimensionale da cui ha avuto origine la cerimonia. L'uomo uccello poteva gestire il Mana perché era collegato con MakeMake e, attraverso il Mana, si agganciava al Tapu, la più sacra dimensione dell'energia.

la leggenda dell'uomo-uccello narra che una volta l'anno i più robusti e coraggiosi ragazzi di ogni clan si sfidavano in una gara spesso mortale in cui dovevano calarsi dallo strapiombo di fronte Orongo, nuotare fino all'isolotto Motu Iti che si erge come un dente di squalo nell'oceano di fronte a Orongo, sfidando l'assalto degli squali stessi attratti dall'odore del sangue che usciva dalle numerose ferite su mani e piedi. Poi dovevano arrampicarsi sugli scogli dell'isolotto fino a impossessarsi del primo uovo deposto dall'uccello Makohe simbolo di makemake. Quindi dovevano fissarselo in testa e ripartire per tornare a Orongo. Il primo che arrivava con l'uovo intatto era

dichiarato Tangata Manu – uomo uccello- e per un anno intero era considerato sacro, con doveri e privilegi particolari (doveva vivere in isolamento senza radersi o lavarsi e poteva mangiare solo ciò che gli veniva preparato da un sacerdote preposto al suo servizio). In cambio di questa sacralizzazione egli deteneva per un anno la gestione del Mana ed era l'uomo più potente dell'isola Egli garantiva prosperità all'isola. Con Mana si intendeva l'energia magica presente nell'universo, della quale tutto era composto. E' interessante notare che lo stesso nome per lo stesso concetto – Mana – veniva usato anche dai Vichinghi della Scandinavia medievale.

Il Mana è l'energia cosmica che solo i sacerdoti potevano maneggiare, orientato alla nascita e alla fertilità ed emana dagli occhi dei Moai. Per questo le cavità orbitali venivano scolpite quando il Moai era già eretto sull'Ahu e non prima: per evitare dispersione di Mana. i Moai giungevano sull'Ahu trasportati dal Mana.

Mana è l'energia primordiale attiva gestita dagli uomini che diventavano Tangata Manu. E' l'energia che consente la connessione col Tapu.

TAPU, ovvero la controparte del Mana, il suo negativo... il buco che rimane quando si estrae il Mana dall'Universo è Tapu ed è ugualmente sacro. Tapu è ciò che sta intorno al Mana e che lo compensa. E' la parte più sacra, magica e intoccabile. Si riteneva che la vulva femminile potesse assorbire e azzerare il Tapu: nella vulva non c'è ancora distinzione né manifestazione della forma: stadio prenatale.

le due energie sono complementari e si potevano assimilare ai concetti di particelle e antiparticelle che si annichilano a vicenda. Poiché il Tapu stava intorno al Mana è evidente, come in fisica, che le due energie unite si annichilavano azzerandosi.

Quindi il Mana si installa sul Tapu ed è la loro congiunzione che crea il luogo sacro (feng shui):

non a caso il lastricato Tapu è formato da gruppi di tre pietre disposte a triangolo

Il culto dell'uomo uccello fu posteriore a quello dei Moai.

Moai

un gruppo di 7 giganti venne dal mare sull'isola portando la conoscenza del taglio delle pietre che insegnò agli indigeni. Sono i 7 saggi dell'Ahu Akivi. venivano chiamati Hanau Eepe ovvero “quelli robusti”, per distinguerli dagli altri che erano Hanau Momoko ovvero “quelli esili”. Gli Eepe insegnarono ai Momoko non solo il taglio dei Moai ma anche degli enormi megaliti che dovevano essere assemblati per creare l'Ahu su cui sostenerli. Ma a un certo punto i Momoko si ribellarono ai loro maestri e si dice che questi ultimi scomparvero dall'isola. Così i Momoko cominciarono a tagliare Moai sempre più piccoli e grezzi. La magia e la raffinatezza degli insegnamenti degli Eepe era perduta e le statue di pietra divennero sempre più primitive fino a cessare del tutto: nel cratere rano raku ci sono ancora moai a metà. MO'AI significa in realtà “ATTO SESSUALE”: è un incontro di energia maschile con energia femminile.

in tutta l'isola vi sono migliaia di petroglifi che rappresentano la vulva.
la casa barca hare paenga aveva questa doppia funzione di vascello e ponte interdimensionale.

Ci sono molti petroglifi Rapa Nui che riproducono la forma di una canoa o di un ponte o di una mezzaluna tanto che ancora oggi ci si chiede perché i Rapa Nui si siano dati tanto da fare a scolpire canoe sulle rocce. Ce n'è una che misura quasi due metri.

sulla spiaggia, attendeva silenziosa da chissà quanto tempo, per niente recintata o sorvegliata, la pietra... te pito te kura: l'ombelico. Era una enorme sfera di pietra grande quanto un tavolo più o meno. il grosso masso sferico, pur essendo fatto della stessa pietra di tutte le altre intorno, aveva una caratteristica particolare: era rovente sopra (molto più caldo delle pietre circostanti) e freddo sotto. Mi venne in mente di sdraiarmi sopra la pietra con il plesso solare esattamente sulla sommità, lasciando penzolare braccia e gambe all'esterno, come una tartaruga sopra il suo stesso guscio anziché dentro.

Ogni sezione può essere approfondita leggendo la serie dei viaggi nei rispettivi luoghi: Irlanda, Sardegna, Rapa Nui, Giappone, Pirenei...

CC Devana 2016